HUDSON

Wii™

Der Schattenläufer
und die Rätsel des dunklen Turms™

SPIELANLEITUNG

Diese Bedienungsanleitung ist eine digitale Nachbildung der Original-Spielanleitung, die für die Einzelhandelsversion des Spiels gedruckt wurde.
Abgesehen von wenigen Anpassungen entspricht sie der Original-Spielanleitung.
Bitte beachte, dass manche Inhalte vielleicht nicht mehr aktuell sind und eventuell Funktionen erwähnt werden, die in der herunterladbaren Version des Spiels nicht genutzt werden können.
Möglicherweise sind heute nicht mehr aktuelle Verbraucherinformationen, wie z. B. Garantiehinweise und Service-Hotlines, enthalten.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:
www.nintendo.com/countryselector
Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deiner Wii U-Konsole oder unter:
support.nintendo.com

INHALT

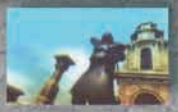
Vor dem Spiel 3
Prolog 6
Steuerung 8
Bildschirme 10
Regeln 12
Gewährleistung 14

PROLOG

Der Turm ist ein großes Rätsel. Niemand weiß, wer ihn errichtet hat und warum er gebaut wurde. Er erstreckt sich bis zu den Wolken, wo unsere Geschichte beginnt ...

Der Schatten des Jungen

Der Held unserer Geschichte ist der Schatten eines kleinen Jungen, seinem Körper entrissen und auf den Boden geworfen. Der Schatten hat keine Erinnerungen an die Geschehnisse und glaubt, dass er mit seinem Körper wieder eins wird, wenn er den Schatten des Turms erklettert.



Spangle

Spangle steht dem Schatten treu zur Seite und hilft ihm, körperliche Objekte zu bewegen, die er im Schattenreich nicht manipulieren kann.

STEUERUNG

Wii-Fernbedienung

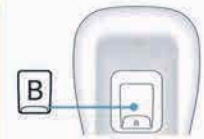
Spangle etc. bewegen. Weitere Einzelheiten auf S. 13.

Cursor bewegen und Stufen im Schattenflur drehen. Weitere Einzelheiten auf S. 12

Ausgewählte Menüoptionen bestätigen

▲ Während des Spiels springen.

Menü während des Spiels öffnen. Weitere Einzelheiten auf S. 11.



▲ Rückseite der Wii-Fernbedienung

Menübildschirm schließen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren. Mit B greifen Sie an, wenn Sie eine Waffe besitzen. Wird auch verwendet, um ihren Status anzuzeigen, Spangle zu steuern und Hebel zu bedienen.

Nunchuk

Cursor und Schatten des Jungen bewegen

Erinnerungen und andere Meldungen während des Spiels lesen

Schatten des Jungen bewegen

Der Schatten des Jungen kann sich nur dort bewegen, wo Licht einen Schatten des Turms erzeugt. Die Gesetze der Schwerkraft gelten im Schattenreich genau wie in der körperlichen Welt.

◀ Mauern, die zu hoch sind, kann der Schatten nur durch eine Leiter erklimmen. Ergreifen Sie die Leiter und neigen Sie ◉ nach vorn oder hinten, um sich in die entsprechende Richtung zu bewegen.

◀ Ist ein Sprung etwas zu kurz geraten und Sie können den Vorsprung ergreifen, hängen sie an der Mauer. Neigen Sie ◉ nach vorn, um sich hochzuziehen.

◀ Neigen Sie ◉ nach hinten, um in die Hocke zu gehen, und nach rechts oder links unten, um in die entsprechende Richtung zu kriechen

▲ Neigen Sie ◉ in Richtung eines niedrigen Hindernisses, um hinüberzuklettern.

Cursor verwenden

Sie bewegen den Cursor auf dem Bildschirm mit der Wii-Fernbedienung. Wenn Sie mit dem Cursor auf bestimmte Bereiche zeigen, können Sie verschiedene Aktionen auslösen

◀ Der Name des Cursors lautet Spangle. Weitere Einzelheiten auf S. 13.

Sie können den Cursor auch mit ✚ auf der Wii-Fernbedienung oder ◉ auf dem Nunchuk steuern.

Daten speichern

Bereichs- und Stufendaten werden automatisch gespeichert, wenn Sie einen Schattenflur oder den Bereich abgeschlossen haben (siehe S. 12). Schalten Sie die Wii-Konsole nicht aus, wenn der rechts abgebildete Speicherbildschirm angezeigt wird.

BILDSCHIRME

Status

Mit B wird Ihr Status angezeigt und verschwindet nach einiger Zeit, wenn keine Aktionen erfolgen.

ENERGIE Ihre Energie wird in Gramm angegeben. Wenn Sie aus großer Höhe herunterfallen oder von Feinden angegriffen werden, verlieren Sie Gewicht. Erreicht das Gewicht Null, endet das Spiel.

ERF Durch Besiegen von Feinden erhalten Sie Erfahrungspunkte. Wenn Sie mehr Erfahrung sammeln, erreichen Sie eine höhere Stufe und Ihre Angriffsstärke nimmt zu.

Spangle

Zeigen Sie mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm, um Spangle zu steuern (siehe S. 13). Wird die Fernbedienung nicht auf den Bildschirm gerichtet, schwebt Spangle als Schatten hinter Ihnen.

▲ Wenn Sie Spangle über einem Objekt platzieren, erscheint ein kurzer Aktionshinweis auf dem Bildschirm.

Erinnerung

„Erinnerungen" sind eine Reihe von Gedanken, die sich überall im Turm befinden. Platzieren Sie Spangle darüber und drücken Sie Z, um eine Nachricht anzuzeigen. Durch Lesen von Erinnerungen nimmt das Maximalgewicht des Schattens leicht zu.

Monitoraugen und Schattenwände

In jeder Stufe befinden sich an verschiedenen Stellen drei „Monitoraugen", die Sie durch Berühren verschwinden lassen. Wurden alle drei Monitoraugen in der Stufe beseitigt, öffnet sich eine „Schattenwand", durch die zuvor der Ausgang blockiert war. Nach Berühren der Wand gelangen Sie in den nächsten Bereich.

Vorsicht: Wenn Sie eine Schattenwand berühren, bevor Sie die Monitoraugen beseitigen, nehmen Sie Schaden.

▲ Monitoraugen

▲ Schattenwände

Menü

Drücken Sie + während des Spiels, um das Pausemenü zu öffnen. Hier können Sie Ihre aktuelle Position sehen und eine der folgenden Menüoptionen auswählen.

▲ In der rechten oberen Ecke wird angegeben, wie viel Prozent des Spiels Sie bereits bewältigt haben

Fortsetzen	Spiel fortsetzen.
Objekte	Erhaltene Objekte ansehen.
Gedächtnis	Eine Liste von Erinnerungen anzeigen lassen, um Nachrichten erneut zu lesen.
Schwierigkeit	Eine von drei Schwierigkeitsstufen (Leicht, Normal und Schwer) auswählen. Auf höheren Stufen sind die Feinde stärker.
Beenden	Spiel beenden und zur Dateiauswahl zurückkehren. Wenn Sie diese Option auswählen, wird Ihr Spielfortschritt nicht gespeichert.
Drücken Sie + im Schattenflur, erscheint die Meldung „Flur verlassen".	
Die Werte in der linken unteren Ecke haben folgende Bedeutung:	
LVL	Wenn Ihre Stufe steigt, nimmt auch Ihre Angriffsstärke zu.
Gewicht	Ihre aktuelle Energie wird links angezeigt, die maximale Energie rechts.
ERF	Ihre aktuellen Erfahrungspunkte.
WEITER	Die zum Erreichen der nächsten Stufe benötigten Erfahrungspunkte.
Erinnerung	Die Anzahl der bisher erhaltenen Erinnerungen. Aktuelle Erinnerungen befinden sich links, die Gesamtzahl verfügbarer Erinnerungen rechts.

REGELN

Feinde und Waffen

Überall im Turm lauern Feinde in Form von Schatten, die keine eigene körperliche Form besitzen. Wenn sie den Schatten des Jungen entdecken, greifen sie an. Mit bloßen Händen sind Feinde nicht abzuwehren, besitzen Sie jedoch eine Waffe, können Sie sie durch Drücken von B gegen Feinde einsetzen

Nach dem Besiegen eines Feindes werden rote und lila Kugeln in den Schatten des Jungen gezogen. Rote Kugeln stellen Energie wiederher, durch lila Kugeln erhalten Sie Erfahrungspunkte.

Rote Kugeln bringen Energie, lila Kugeln Erfahrungspunkte

Neustart

Wenn Sie in einen Abgrund ohne Schatten fallen, nehmen Sie Schaden und das Spiel startet neu. Dies geschieht auch dann, wenn Sie vom Schatten eines beweglichen Bodens oder einer beweglichen Wand zerquetscht werden.

Schattenflure

Im gesamten Turm gibt es rätselhafte Bereiche, sogenannte „Schattenflure", mit Mechanismen, die sich vom Schattenreich unterscheiden. Durch Drücken von ✣ links/rechts können Sie den Aufbau in diesen Bereichen verändern. Wenn Sie einen Schattenflur bewältigt haben, wird Ihre Energie wiederhergestellt und Sie erhalten Erfahrungspunkte.

Beim Fortsetzen des Spiels können Sie zuvor bewältigte Schattenflure auswählen und erneut durchspielen.

Aktionen von Spangle

Vermeintliche Sackgassen können durch Einsatz von Spangles Kräften geöffnet werden. Halten Sie B gedrückt und zeigen Sie mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm, um Spangle die Umgebung absuchen zu lassen. Ein Lichtpunkt markiert Stellen, an den sich verschiebbare körperliche Objekte befinden.

Drücken Sie B während sich Spangle über einem Objekt befindet, das mit einem Lichtpunkt markiert ist, um es zu bewegen. Durch Bewegen von Objekten können Sie manchmal das Schattenreich verändern und neue Wege freigeben.

In manchen Fällen erscheint ein Schieberegler, mit dem Sie die Lichtquelle steuern können. Zeigen Sie auf den Griff des Reglers, halten Sie B gedrückt und bewegen Sie die Wii-Fernbedienung, um die Richtung des Lichts zu ändern. So haben Sie die Möglichkeit, das Schattenreich stark zu verändern und Wege in völlig neuen Bereichen zu öffnen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn Ihre Energie auf Null fällt. Danach sind folgende Optionen verfügbar:

Nochmal Spiel am letzten Speicherpunkt fortsetzen.

Beenden Spiel beenden und zum Titelbildschirm zurückkehren.

RVL-SDWP-NOE

Distributed by

KONAMI

© 2010 HUDSON SOFT
Published by Hudson Soft Co., Ltd.
"Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms"
is a trademark of HUDSON SOFT CO., LTD.
Distributed by Konami Digital Entertainment GmbH

Dynafont is a registered trademark of
DynaComware Taiwan, Inc.

PRINTED IN GERMANY